

ATAKA

by

Marc Dawson

The Angel of Death

HEWSON

CONTENTS

<i>Programmer Profile – Marc Dawson</i>	1
<i>Astaroth (English)</i>	2
<i>Astaroth (French)</i>	5
<i>Astaroth (German)</i>	8

PROGRAMMER PROFILE

MARC DAWSON

24 year old Marc Dawson started work for the legendary Imagine in Liverpool when he was 18. Since then he's written several games for now-defunct software houses Odini and Thor. Asstaroth is his first production for Hewson.

Marc had the idea for Asstaroth after reading Carrie by Stephen King. "It's all about powers of the mind," says Marc, "and since then I've read other Stephen King books which are more or less along the same lines." Marc's also particularly keen on the arcade-adventure format: "I enjoyed Star Wars in the arcades, but generally I don't like flight simulators and suchlike. I prefer games that are quick and easy to play; after a long day of programming you want something to relax with..."

Marc reckons Asstaroth is easily his best game to date. (Before that his favourite was Hypa-Ball (published by Odini), along with Nodes of Yesod and Robin of the Woods. "I prefer to forget about the stuff I did for Imagine - BC Bill and the like. Boy! Some of that stu... was TERRIBLE!" Marc does the work for Hewson through his own company, Edditch the Cat, formed in partnership with programmer Steve Woolmen. "Yes," he agrees, "it IS a weird name! It has a rather dubious origin - there was a guy called Andrew Edditch who played with a group called Society of Mercy. Our graphic artist did a drawing of him that later became the main sprite in Asstaroth."

Marc has a few words for budding young games programmers, including some words of warning: "The trouble is, the majority of programming is just boring. Starting off is simple because you're doing the exciting part, working out all the ideas. But finishing off is very difficult. You have to fight against boredom all the time. There are a lot of programmers who go around showing people ideas or demo screens, but they only stick it out for a couple of months and never get anything finished."

Hobbies:

Squash, cricket, football, snooker, pool, photography

Likes:

Pink Floyd, Tomita, J-M Jarre, Alice Cooper, watching paint dry, good beer

Dislikes:

Reading computer manuals, hangovers.

Favourite game:

Star Raiders on the Atari, Mule



Astaroth The Angel of Death

by Mark Dawson

LOADING INSTRUCTIONS

AMIGA 500

Amiga 500 ST series and 1040 ST series with disc drive & monitor. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place disc A in the drive and press the RESET button. When completed on screen, insert disc B and press the SPACE bar. The game will then take a few seconds to load.

COMMODORE 64/128

Amiga, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart required (insert the game disk). The game takes a few seconds to load.

NOTE: Do not remove the game disc while the game is playing.

AIM OF THE GAME

The object of the game is to travel through the catacombs of Astaroth's domain until you come to the final showdown with the lady herself.

In order to destroy Astaroth in the final battle you will have to collect all nine of the mind powers that are placed throughout the caves. Along the way you will need these powers to help you destroy Astaroth's minions and her three 'Guardians of the Soul', these take the form of a Spritrix, a three-headed Hyena and a Marquis Demon (a multi-headed, half-human, half-demon creature). If you do not defeat these creatures you will not have enough power to enter into Astaroth's chamber and therefore be unable to complete the game.

Once you have left the starting gate catacombs you can enter Astaroth's chamber to enter into a final 'battle of the minds'. In this battle the aim is to break loose. Astaroth's mind power (depicted by a red energy sphere) using all the powers of your own mind (depicted as a blue energy sphere). This is achieved by wagging your joystick left and right-hand as possible. If you have collected all nine mind powers throughout the game and you are left enough them it is just possible to win.

If you win this battle then Astaroth is destroyed and gained up the Ethereal plane for rewards and victory is yours.

THE MIND POWERS

As you progress through the catacombs there are nine mind powers to be found, they are held in eight both jars and one is scattered in the far corners of the levels.

They are as follows, from left to right along the catacombs (collected at the end of the game panel):



(1) Omnipresence with no mind powers at all.



(2) Telepathy. Ability to move objects with your mind. Just focus on destroying objects from the ceiling. When activated, a ghostly hand appears on screen and to move the object. Place the hand over it and a will fall to the floor below.



(3) Pyrokinesis. Ability to create fire with your mind. Used to destroy most of Astaroth's minions.



(4) Telekinesis. Ability to read someone's mind, which tells you where to go next in the game.



(5) Shape-shifting: The ability to change body's physical shape, if this incisor is a bird.



(6) Levitation: Ability to defy the laws of gravity.



(7) Extrication: Ability to move your body from old place to another (without walking).



(8) Chronokinesis: Ability to move objects with the mind. Used to destroy any objects that is not affected by fire.



(9) Nightvision: Ability to see in the dark. Certain regions will appear nearly black and it is these rooms that you will need night vision to be able to see what lies ahead you within.



(10) Meditation: Relaxing your mind and body to refresh yourself.

CONTROLS

Control is by joystick only.

They are as follows:

Up

= jump

Down

= dash

Left

= move left

Right

= move right

Fire

= use current mind power

To change the current mind power the SPACE bar should be pressed and then move the joystick left/right to select which power you require from the row often causes displayed at the top of the score board. When the required power is highlighted press fire to select it.

IN GAME

To quit the running game press ESC.

F1

= pause

F2

= music and sound effects

F3

= sound effects only

HELP

= open the saved game option screen.

On-screen keys:

- S = save current game.
- L = load previous saved game
- R = return to current game

DISPLAY PANEL

From left to right the display panel selections are as follows:

1. The row of snakes holding the mind powers (selected by pressing the SPACE bar).
2. Mind Power - depicted as a decaying brain. If the brain decays fully then Deymundas loses one of his lives.
3. East - West compass. Tells you how far from the centre of the catacomb Deymundas is located (in East - West direction).
4. Lives Indicator: Tells you how many of Deymundas's five lives are remaining (depicted as snakes).
5. North - South compass. Tells you how far from the centre of the catacomb Deymundas is located (in North - South direction).
6. Clock: Shows how much time has elapsed during the game.

ASTAROTH'S MINIONS

ANACONDAS

These need no lengthy explanation or description, just to say that they're venom is extremely detrimental to Deymundas's health.

IVY ALIENS

These inhabit caves, caverns and similar subterranean domains. With their skin over coating they are indistinguishable from stalactites. Rooted on cave roofs, they are attracted by noise and heat and when a living creature gets position above, they will drop onto it in order to try and kill and devour it.

BOULDER BEASTS

These creatures are descended from the dragons, but they bear more of a resemblance to large boulders than stalactites. However they behave in a similar fashion to these 'volants', dropping down to bludgeon you to death by its sheer weight.

GIANT BATS

The bats found in Astaroth's domain are of the vampire variety; they swoop down from the ceiling and attack ferociously with their claws and fanged teeth.

GIANT SCORPIONS

Giant scorpions are vicious predators. They are likely to attack anything which approaches them. They attack by firing highly toxic venom from their segmented tails which burns intensely on contact with the skin.

GIANT WORMS

Giant worms spend all of their time in a constant search of food. They attack by biting and can only be dispatched by attacking several hits to their head.



HARPIES

Harpies have the bodies of vultures, but the upper torso of women. They are voracious carnivores and foul creatures. A harpy attacks with her talons open, attempting to rip the throat of their foes.

TORTURED SOULS

These are all that is left of previous trapped adventurers who sought to destroy Astaroth. They take the physical form of a severed head as a decaying skull and attack by sucking the power of the mind.

BEHOLDER

These appear as giant, multi-eyed eyeballs. They feed on the power of the mind and if they come in contact with Deymundas he will lose a large proportion of his mind energy.

ICE ELEMENTALS

Ice elementals are terrible to behold and are fierce creatures. They will fire ice-infused magical bolts from their mouths causing great damage. They are checked by fire or water.

WATER ELEMENTALS

Water creatures consist of a considerable volume of water (or a very liquid). They attack by being reballs at their enemies or alternatively they attempt to drown them by crashing into them destroying themselves in the process.

ASTAROTH'S GUARDIANS OF THE SOUL

SKINNERS

These foul mutations have the body of aorpion and the upper torso of a vulture. They amass their prey by vomiting all over them, the gastric juices from their stomachs burning the prey like acid.



THE THREE-HEADED HYDRA

These are the most horrific of the dragon family. They are pure evil and attempt to destroy any creature who dares to cross their domain. They can only be destroyed by destroying all of their heads.



ROD OF THE DAMNED

These are terrible demons in the shape of a multi-armed temple staff the body of a great snake. They have six arms, all able to use a weapon. The favoured being probably and curse user. They also possess the mind poison of pyromancy as a form of attack.

OBSTACLES AND TRAPS

Along the way Dreyman has left several traps and obstacles to keep the unwary out of his lair.

ICE WALLS

These are unpassable unless Dreyman has possessed the pyromantic mind power which he can use to melt them.

STONE WALLS

These are impenetrable unless Dreyman has possessed the pyrokinetic mind power which allows him to fly over them.

AXES AND SCYLAHS

In some rooms there are axes and scythes hanging from the ceiling and when you walk into the room you land on a triggering device which releases them and they fall down. If Dreyman does it not quick enough then these weapons will hit and impale him.

CALICOLES

These stone abominations are positioned on the ceiling of certain rooms. When they sense the presence of a human being they release a life extraction from their mouths upon the victim below.

ADDITIONALS

These, again, fall from the ceiling and are highly explosive.

CREDITS

Game written and designed by Mark Dawson.
Main game graphics by Paul Lyon with additional graphics by David Baker.

Music and sound effects by Joachim Hoepf of Thalios Software.

Program produced by Paul Groombridge.

Japanese translation by Steve Weston.

Graphics by Paul Baker.

Narrative by Steve Cooke.

Concept design and packaging by Sandra Covell.
© 1989 Hewson Consultants Ltd.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd.
All rights reserved. No responsibility is accepted for errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd., 288 Ashton Park, Ashton, Aylesbury, Oxfordshire, OX14 4BX.

Astaroth The Angel of Death

Par Mark Dawson

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

à l'aide d'ST

Les cartes Atari 320-ST et 1040-ST avec lecteur de disquettes le dessous. Ainsi vous pourrez débrancher votre hardware de votre ordinateur. Mettre la disquette à dans le lecteur de disquette et appuyez sur le bouton RESET. Quand il est indiqué sur l'écran, relâchez la disquette et si appuyez sur la même séquence. Le jeu devra quelques secondes à se charger.

Important: N'éteignez pas la disquette si pendant le jeu.

COMMENCEZ ANGAA

À 800, 1600 et 2000. Nous vous conseillons de débrancher votre hardware de votre ordinateur, insérez la disquette. Relâchez si besoin. Utilisez la disque du jeu. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de voyager à travers les catacombes du domaine d'Astaroth jusqu'à ce que vous arriviez à l'épreuve de force finale avec la dame éternelle.

Pour être capable de vaincre Astaroth au cœur des catacombes, vous devez ramasser les trois "souvenirs mentaux". Ces sont placés le long des grottes. Vous aurez besoin de ces pouvoirs tout au long de chemin pour vaincre les serviteurs d'Astaroth et ses trois "Gardiens de l'Amé", un Sphinx, un Hydre à trois têtes et un Démon Mantichore à quatre têtes. Si vous n'arrivez pas à vaincre ces créatures, vous n'avez même pas assez de pouvoir pour entrer dans les appartements d'Astaroth et sera alors incapable de terminer le jeu.

Alors vous deveut battre dans ces catacombes vous pourrez finir dans les appartements d'Astaroth et commencer l'ultime "bataille des esprits". Dans cette bataille, vous but est de détruire le bouclier mental d'Astaroth. Représenter par un rayon rouge d'énergie en utilisant tous vos pouvoirs mentaux mentaux et imprimé par un rayon bleu d'énergie. Vous devrez, pour cela, faire jouer votre marche à bas de gauche à droite aussi vite que possible. Si vous avez toutes les trois puissances mentales pendant le jeu et si vous êtes assez rapide, il devrait alors bien-pensante que vous gagnerez.

Si vous gagnez cette bataille, Astaroth sera alors détruit et libérera le Monde d'Héritage pour toujours et la mortira sera la voie.

LES POUVOIRS MENTAUX

Pendant votre voyage à travers les catacombes, vous devrez trouver les trois pouvoirs mentaux, ils sont placés dans de grande grotte et sont dispersés dans les trois recoins des catacombes.

Ils sont comme suit: à gauche à droite le long des grottes officielles en haut du tableau de marquage:



- 1) Commandant sans aucun pouvoir mental



2) Pénétrante: aptitude à déplacer des objets grâce à vos pouvoirs mentaux. Utilisée pour déloger des objets du plateau. Quand ils sont activés, une main fantomatique apparaît sur l'écran, et pour déplacer l'objet, placez le main au-dessus de celui-ci et le combenez en bascule, fait l'effet.



3) Pyroscopie: aptitude à voir le feu grâce à votre mental. Est utilisée pour détruire la plupart des serviteurs d'Astaroth.



4) Télépathie: aptitude à lire les pensées d'autrui (ce qui vous dit ou s'il arrive dans le jeu).



5) Changement de forme: aptitude à changer la forme physique d'un corps. Dans cet exemple, d'un bœuf.



6) Levitation: Aptitude à defier les lois de la gravité.



7) Transmigration: Aptitude à déplacer son corps d'un endroit à un autre (par exemple, d'un bœuf).



8) Chronokinesis: Aptitude à geler des objets à l'aide de vos pouvoirs mentaux. Est utilisée pour détruire touche les créatures qui ne sont touchées par le feu.



9) Vision nocturne: Aptitude à voir de nuit. Certaines grottes apparaissent presque toutes et c'est pour cela que vous aurez besoin de votre vision de nuit afin de voir les ennemis qui vous y attendent.



10) Méditation: Relaxation de votre esprit et de votre corps qui vous permet de vous défendre.

CONTROLES

Contrôles du Manche à tout va:

Touche pointe droite	→
Vers le bas	↓
Vers le Dri	↑
A gauche	←
A droite	→
Feu	→

Pour changer le pouvoir mental en cours, vous devrez appuyer sur le bouton d'équipement et ensuite déplacer la manette à basse à gauche/droite pour choisir le pouvoir dont vous désirez il sera l'effet des cartes affichées en haut du tableau de marques. Quand le pouvoir désiré est pris, il faut appuyer sur le bouton de tir pour la sélectionner.

PENDANT LE JEU

Pour quitter le jeu en cours déjouez sur ESC

- | | |
|----|-----------------------------|
| F1 | = Sonores |
| F2 | = Musique et effets sonores |
| F3 | = Effets sonores seulement |

HELP (AU SECOURS) = Entrer l'écran d'aide au regard des charges

jeu.

TABLEAU D'AFFICHAGE

Les éléments du tableau d'affichage sont comme suit de gauche à droite:

- Le rang de cartes contenant les pouvoirs mentaux (indiqués en appuyant sur la manette d'équipement).
- Pouvoir mental = représenté par un cercle jaune/jaune. Si le cercle jaune comprend Oxygenandras alors une de ses armes.
- Boussole Est - Ouest. Elle nous indique la distance à Oxygenandras et nous donne la direction Est - Ouest.
- L'indicateur de vies: Il vous dit combien il reste de vies à Oxygenandras (représentées par des étoiles).
- Boussole Nord - Sud. Elle nous indique la distance à Oxygenandras et nous donne le centre des catastrophes (nord ou sud).
- Horloge: Elle indique le temps écoulé pendant le jeu.

LES SERVITEURS D'ASTAROTH

ANACORDAS

Ceux-ci n'ont pas besoin d'une longue description ou d'une longue explication, sauf à souligner que leur venin est extrêmement dangereux pour la santé d'Oxygenandras.

RATHIERS

Ils habillent dans des grottes, des cavernes et de nombreuses domènes souterrains. Ils sont de leur caractère dépravé et il est difficile de les distinguer des monstres qui pendent des grottes. Ils sont attirés par le feu et la chaleur, et lorsque une bâtonnière se trouve dans les environs, ils fondront devant pour manger de la viande de la bâtonnière.

JUDGEGON BEAITS MORT-RAGUANTEES

C'est soit des descendants des impératoires mais ressemblant plus à des gros cochons qu'à des statuettes. Cependant elles se déplacent de la même façon que leur "cousine", se laissant tomber sur vous, vous ayant rien que par leur corps.

CHAUVE-SOURIS GÉANTS

Les chauves-souris que l'on trouve dans le domaine d'Astaroth sont de la variété des vampire, allongées descendantes, plafonnées en croix et vous attaquent avec leurs griffes et de leurs redoutables dents.

SCORPIONS GÉANTS

Les scorpions géants sont de véritables créatures. Ils ont l'habileté à attraper toutes les créatures qui les approchent. Ils attaquent en projettant de leurs queues un puissant émissaire extrêmement mortel et dévastateur au contact de la peau.

VERGÉS GÉANTS

Les vers géants partagent les mêmes et la recherche de nourriture. Ils attaquent en bondant et peuvent également être dévastateurs par leur fréquente attaque aux filets.



HARPES

Les harpes ont le corps d'un scorpion mais la poitrine d'une lucarne. Ce sont de véritables caméléons et d'agiles chasseurs. Elles attaquent leurs ennemis avec leurs griffes de scorpion et essayent de leur déchirer le corps.

ARMES TORTURISSÉES

C'est tout ce qu'il reste des précédents serviteurs éventrés qui cherchaient à détruire Oxygenandras. Ils prennent la forme d'une tête coupée de son corps ou d'un pied pour retourner attaquer en suscitant les pouvoirs meurtriers de leurs adversaires.

BOHORDEZ

Ils apparaissent comme de grosses globes oculeux, se nourrissant de cervaux morts et si Oxygenandras entre en contact avec eux, il perdra une grande partie de son énergie magique.



ESPRITS DE FEU

Les esprits de feu sont très rapides à voir et sont de féroces créatures. Ils mettent le feu à n'importe quel objet jusqu'à infiniment qu'il touche et causeront d'importants dégâts. Souvenez la graisse et l'huile peuvent être amers.



ESPRITS DE L'EAU

En combinant un peu d'eau et volume d'eau, l'esprit de l'eau devient invincible. Il attaqueront en lançant des boules de glace sur toute personne ou bâtonnière qui passe à proximité. Ces boules de glace peuvent faire mal et empêcher en collision avec eux de détruire tout.

LES GARDIENS DE L'ÂME, D'ASTAROTH

SPIREX

Ces ignobles monstres ont le corps d'un grand lion et la poitrine d'une femme. Ils attaquent leur proie en vomissant sur elle les plus grinçantes dents et crocs qui, comme un poème, la broient.



HYDRE A TROIS TETES

Un abominable à la forme des dragons et en plusieurs têtes aux yeux horribles. Il sort le mal à l'œil droit et emporte de nombreux morts civilians dans leur sommeil. La seule façon de lui échapper est de détruire leurs trois têtes.

DÉMON Maléfith

Le seul des démons terribles ayant la forme d'une femme à plusieurs bras au dessus d'un corps de serpent. Elles ont 10 bras, sont capables d'utiliser un maximum de celles pour faire éclater les têtes et les bâches de guerre. Elles possèdent comme force d'attaque le pouvoir mortel de la cryotérapie.



OBSTACLES ET PIÈGES

Tout en long du chemin, Hawkeye a misé plusieurs pièges et obstacles afin de garder les intrus dans l'ombre de sa tanière.

Ces obstacles et pièges sont :

MURS DE GLACE

des murs infranchissables aussi si Ozymandias possède le pouvoir mental d'immobiliser quelqu'un il peut alors le tenir pour les faire fondre.

MURS DE PIERRE

des murs impénétrables aussi si Ozymandias possède le pouvoir mental du changement de forme qui lui permettra de les vaincre.

HACHES ET LANCES

Dans certaines pièces il y a des haches et des lances qui pendent des plafonds, si quelqu'un touche dans ces pièces, vous déclenchez un mécanisme qui les lâche et les fait tomber. Si Ozymandias n'est pas assez rapide, ces armes l'amèneront à l'échafaud.

GARGOUILLES

Ces créatures de pierre se trouvent aux plafonds de certains décos. Quand elles perdent une personne humaine elles dégagent de leur bouche une abominable émission sur leur victime.

GOUTTELETTES D'ACIDE

Celles-ci sont suspendues des plafonds et tombent automatiquement lorsque

GENÉRIQUE

Jeu initial conçu par Mark Dowdort.

Principales illustrations par Paul Lyne avec des graphismes additionnels de Lloyd Baker.

Musique et effets sonores par Jochen Hippel de Thalys Software.

Programme original par David Chamberlain.

Illustration Azurath par Steve Weston.

Développement par Ross Davies.

Bugs par Simon Cooke.

Conception et programmation par Sandra Coquain.

© 1989 Hawkeye Consultants Ltd.

Ce programme et ces données sont protégés par les droits d'auteur et ne doivent être reproduits, en partie ou en intégralité, ni données à personne autre que la permission Auteur de Hawkeye Consultants Ltd. Tous droits réservés. Nous n'accaprons aucune responsabilité en cas d'erreurs.

Notre politique générale est celle d'un programme commercial. Nous nous réservons donc le droit de modifier tout produit sans notification préalable.

Hawkeye Consultants Ltd., 188 Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire, OX14 6RA.

Astaroth The Angel of Death

Von Mark Dawson

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Computer der Serien 600 ST oder 1040 ST mit Diskettenlaufwerk, wenn möglich. Es wird empfohlen, daß Sie zuerst alle Hardware-Anschlüsse von Ihrem Computer entfernen. Drücken Sie die Power-Taste & die Tasten **W** & **S** gleichzeitig, während Sie die entsprechenden Steckplätze im Rechner abziehen und den RESET-Knopf drücken. Bei Erscheinen des entsprechenden Bildschirms drücken Sie **RESET** & **ENTER** und die **LEFTARSTE** drücken. Das Spiel startet einige Sekunden später.

ANMERKUNG: Belassen Sie die Disketten bis während des Spiels im Laufwerk.

COMPUTER AMIGA

A500, A1000 und A2000. Es werden empfohlen, daß Sie nur Ihre Hardware-Anschlüsse von Ihrem Computer entfernen. Falls angefordert, die Kabel des Druckers einschließen. Schließen Sie die Spezialsteckdose im Laufwerk ein. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

ANMERKUNG: Beim Starten und das Spiel die Spezialdose im Laufwerk.

ZEN DES SPIELS

Ziel des Spieles ist es, durch die Katakombe im Palast Astaroths zu reisen, bis Sie in den sterblichen Aufenthaltsraum gegen die Frau weiterkommen.

Astaroth kann Ihnen nur verlieren, wenn Sie alle neuen "Geisteskräfte" eingesammelt haben, die sich in den Katakomben befinden. Auf Ihrem Weg müssen Sie diese Kräfte gegen die Dächer Astaroths und über die "Wände der Seele" anwenden, welche die Form einer Spinne, eines eisengefüllten Hutes und eines Massen-Camiones annehmen. Dutzende von Kreaturen und vielen Arten, Ghouls, Männer und jede Schlange mit. Aber, wenn Sie diese Kreaturen besiegen, werden Sie genug Kräfte haben, die Kammer Astaroths zu betreten und das Spiel erfolgreich zu beenden.

Möglicherweise durch die Katakombe gebahnt haben, können Sie die Kammer Astaroths betreten, um für kurze Säkrate die Gedanken anzuheben. In dieser Säkrate kommt, es für Sie darum, die Gedankenattacken Astaroths zu entkräften, indem Sie alle Ihre eigenen Gedankenkräfte benutzen (siehe Energiesystem). Dann müssen Sie auch Astaroth so schnell wie möglich zwischen links und rechts hin- und herbewegen. Außerdem müssen Gedanken eingesammelt haben und schnell genug sind, haben Sie eine Chance zu gewinnen.

Gewonnen Sie diese Schlacht, wird Astaroth zu einem und auf ewig in die Ewigkeit-Ebene versenkt und der Sieg gehört Ihnen.

DIE GEISTESKRÄFTE

Auf Ihrem Weg durch die Katakombe finden Sie neue Geisteskräfte, die sich unter großen Objekten und über den Leuchtkreiseln befinden.

Diese sind wie folgt (die Kreischen von links nach rechts am oberen Ende der Punktezeile):



1) Onyxandias ohne Gesichtsaugen



2) Telekinetik: Die Fähigkeit, Objekte mit Ihren Gedanken zu bewegen (zum Objekt von der Decke herabfallen). Auf dem Bildschirm erscheint eine Doppelpfeil, um das Objekt zu bewegen. Richten Sie die Hand über dem Objekt, während es auf dem Boden fällt wird.



3) Pyrokinetik: Ihre Gedanken können nun aus Wild zur Verbrennung des meiste Gegenstandes bewirkt.



4) Telepathie: Die Gedanken anderer zu hören heißt nicht sagt, welche Sie zu hören haben im Spiel gezeigt werden.



5) Form: eine Form, die Fähigkeit, die physische Form des Körpers zu ändern, in diesem Fall zu einem Vogel.



6) Schweben: Die Fähigkeit, die Form der Schwerkraft aufzuheben.



7) Wandlung: Die Fähigkeit, jeden Körper von einem Ort zum anderen zu bewegen, durch das die Füße zu benutzen.



8) Chronomach: Die Fähigkeit, Objekte mit Gedankenkreiseln zu kontrollieren, wie zu Zerstörung der Raumzeit, gegen Feuer zu zielen.



9) Psychokrak: Die Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen. Umgekehrte geschicktes Auto-pilotieren, und für diese wird die hochsensibel benötigt, damit Sie die Feinde durch Reaktionen erkennen können.



10) Mediation: Dient zur Entspannung seines Geistes und Ihres Körpers.

STEIERUNG

Die Bewegungen erfolgen nur über einen Joystick.
Daraus sind zwei Folge:

- Hoch = Normgröße
- Rechts = Drehen
- Links = Nach links bewegen
- Rechts = Nach rechts bewegen
- Feste = Geogenauigkeit Geschwindigkeit erhöhen

Zum Ausrichten der gegenwärtigen Gedankenkraft müssen Sie die LEERTASTE [] drücken und den Joystick nach links oder rechts bewegen, um die von Ihnen gewünschte Gedankenkraft von den zehn Kästchen auf der Punktenleiste zu wählen. Wenn die gewünschte Kraft "Herrschungsgeist" wird, müssen Sie WIEDER drücken, um diese zu wählen.

NE SPIEL

Zum abbrechen einer Spur F5C drücken

- F1 = Sound aus
- F2 = Musik und Soundeffekte
- F3 = Nur Soundeffekte
- HEP = Opto-einheitserkennung
Schnellfinden Laden eines Spiels über Loott!

Auf dem Oberflächendisplay:

- S = Orient gezieltes Spiel speichern
- I = Laden eines bereits gespeicherten Spiels
- R = Zum gerade gespeicherten Spiel zurückkehren.

SPIELANZEIGEN

Die Anzeigen von links nach rechts sind wie folgt:

1. Die Reihe der Kästchen für die Gedankenkraft werden durch Drücken der LEERTASTE gewählt
2. Gedankenkraft – angezeigt als abnehmendes Gehirn wenn das Gehirn vollständig verschwunden ist, hat Ohrwundheit eines geschädigten Menschen
3. Orientkarte: Zeigt an, wie weit Grymnidas vom Zentrum des Gedankenfelds zu den Ohrwurzel Richtung
4. Lebendanzige, winzige Leben-Orymanden haben ein Krautkörnchen
5. Nord-Südkompass: Zeigt an, wo weit Grymnidas vom Zentrum des Gedankenfelds entfernt ist in Nord-Süd Richtung
6. Uhr: Wieder Spieldurchgang vergangen ist

ASTAROTHS DIENER

ANAKONDAS

Diese bedrohlichen, wohnt Beutejagd. Es wird nur gezeigt, daß die Götter der Gedankinen Grymnidas sonstig ist.

WIPALERS

Bewohner von Höhlen und Höhle befindet unterirdischen Wohnstätten. Durch ihr unverbares Äußeres unterscheiden sich leicht von Statisten an Höhleneingängen unterschieden. Wipaler von Hölle und Geräuschen angestochen, und wenn sich eine lebensgroße Kugel darunter gesetzt hat, kann ihnen behoben. Führen sie herunter und ergraben, damit zu verschließen.



BLUTIGE DRÖSTICH

Diese Kreaturen sterben nicht, wenn sie getötet werden, jedoch macht einem Peitsche ein Statistum Verhältnis sich gleich wie die Verwandten und führt hierab, um geradewandt durch die entstehende Gasse zu Tode zu knallen.



RESENPLEDERMÄUSE

Die Friedermäuse in Astaroths Reich gehören der Rasse der Vierbeinigen Säugetiere von den Dachböden und grasen wie wild mit ihren Kleinen und gefährlichen Zähnen etc.

HALSENSETZER(HD)OCH

Kopfeskipper sind die doppelte Jagd. Sie greifen allein an, und sich daneben, indem sie mit ihrem Schwanz ein Ziel sprengen, das den Kontakt mit der Hantelwaffe der Verbrennungen verhindert.

RESENPLERDUMMIE

Blasenwermer sind die gewaltsame Leben. Sie sind jahrlang, Futter zu suchen. Sie beißen und können nur mit mehreren Schlägen auf den Kopf und zwischen weiter.



HÄPPYL

Häppys haben den Unterkörper eines Krebses und den Oberkörper einer Frau. Ihre Arme sind entzündliche Feuerkreuzer und gefährliche Krebskrallen. Eine Häppy geht mit ihren Geschwistern an und versucht, die Kinder ihrer Gegner aufzunehmen.

GEHORNSITZ SITTEN

Dies ist eine Art von altem, noch lebenden Alchimie-Kreaturen eingebettet, die ständig vermischen, ätzern zu versuchen. Sie nehmen die Form abgebrochener Kopfe oder eines altenenes Schneiders an und saugen die Gedankenkraft ab.

EFTRACHTER

Blasige ungeschulte Augen, die sich von Gedankenkraft ernähren. Spalten sie sich mit Grymnidas in Berührung kommen, wird auch ein großes Teil seiner Gedankenkraft entzogen.



FEUERELEMENTE

Diese grauen Kreaturen setzen schnell aus, und stecken alles brennbare Material durch Reaktion in Brand. Die beiden Gegner sind Weiser und Eva.



WASSERELEMENTE

Diese Kreaturen bestehen aus einer breitflächigen Wassermasse oder einer anderen Flüssigkeit. Feiern mit Wassergassen gegen ihre Gegner oder versuchen, jemanden zu ertränken, indem sie auch auf ihn stoßen und selber dabei zugrunde gehen.

ASTAROTH'S WÄCHTER DER SEELE

SCHÖNE

Diese verdeckten Mutationen besitzen das Unterkörper eines niedlichen Löwes und den Oberkörper einer Frau. Bei einem Angriff versuchen sie ihre Opfer mit Flüchen zu bedecken, während die Säulen der Versteckungstür daneben verharren.



DREIÖFFNIGE HYDRA

Die grausamengezähmten Mitglieder der Drachenarmee. Sind neugierig und versuchen, jede Kreatur zu vernichten, die in die Zonen eindringt. Können nur überwunden werden, wenn bei alle drei Köpfe abzertagen.



MARILITH-DÄMON

Drei- und Dämonen mit dem Oberkörper einer Frau auf dem Unterkörper eines Schlangen. Menschen können sie mit Waffen besiegen, wobei die befiechteten Schwestern und Schwester sind. Beide überfliegen die Gemeinden, die Feinde im Angriffswalze brennen.



HINDERNISSE UND FÄLLEN

Asteroth hat auf dem Weg verschiedene Fallen und Hindernisse herstellen, um unerwünschte Besuchende von dieser Höhe fernzuhalten.

Diese sind:

FISKAUERN

Unbeweglich, es sei denn, Ormenköder beschützt die Fischaufzucht, mit dessen Hilfe er diese beiden zu fangen kann.

STEINMAUERN

Unüberwindlich, es sei denn, Dymondas heißtigt die Gesteinsflocke zum Anhören seines Kreischlärms, die in ihm entsteht, über die Mauer hinwegzuhören.

AKTE UND SPEERE

In dichten Räumen hängen Akte und Speere an den Decken. Wenn Sie einen solchen Raum betreten und auf einen Ast oder eine Lanze treten, fallen diese herab. So Dymondas nicht durch gestoßen wird, wird er von diesen aufgezehrt.

WASSERSPIELE

Diese Schnecke auf Stein-Anhängen an den Decken bestimmen Räume. Wenn sie die Anwesenheit eines Menschen fühlen, suchen sie mit einer riesenhaften Künzigkeit auf das unter ihnen befindliche Objekt.

SÄUMETRÖPFLIN

Fallen von den Decken herab und sind von großer kreisförmiger Schärfe.

ANERKENNUNGEN

Mark Dewson schrieb das Programm und entwarf das Design.

Die Handelsfahnen sind von Peter Lynn entworfen. Zusätzliche Grafiken stammen von Loyd Baker. Musik und Soundeffekte von Joachim Hoppel aus Trippen Software.

Produktion des Programms von Paul Charnley. Ausarbeitung Illustrationen von Steve Weston. Graphische Darstellung von Nick Davis. Geschichte von Steve Cooke. Konzeptentwicklung und Verpackung von Sandy Cowper.

© 1989 Heaven Consultants Ltd.

Das Programm und die Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Heaven Consultants Ltd. weiter in Teilen noch als Ganzes, in welcher Form auch immer, kopiert werden. Aus Rechtsgründen ist es sonst keine Hoffnung für etwaige Fehler übernommen.

Unsere Firmenpolitik besteht in der ständigen Verbesserung unserer Produkte. Gehen Sie daher mit uns vor, Produkte ohne weitere Mitteilung zu modifizieren.

Heaven Consultants Ltd., 406 Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire, OX11 4AL.